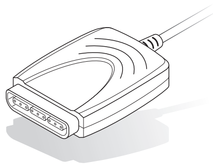
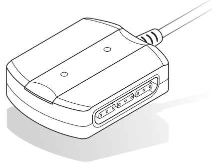
ELECOM

USB UNIVERSAL SERIAL BUS

USB to PS ゲームパッドコンバータ

JC-PS201U シリーズ　JC-PS202U シリーズ





取扱説明書

はじめに

このたびは、USBtoPS ゲームパッドコンバータ JC-PS20x シリーズをお買い上げいただき誠にありがとうございます。

本製品は、PS・PS2 のゲームパッドをパソコンの USB ポートに接続して動作させることのできるコンバータです。JC-PS201U シリーズはゲームパッドを 1 台、JC-PS202U シリーズはゲームパッドを 2 台接続できます。

本書は、本製品のインストールやドライバ画面の設定方法についてについて説明しています。ご使用になる前に本書をよくお読みになり、正しくセットアップをおこなってください。

こんなことができます

- PS･PS2 のゲームパッドをパソコンの USB ポートに接続して動作させることができます。
- パソコンの USB ポートから供給される電源で動作するため、AC アダプタなどが必要ありません。(バスパワーで駆動し、500mA を消費します。)
- 各ボタンに連射機能を割り振ることができます。また連射速度も変更できます。☞12 ページ
- 振動の強さを設定できます。☞14 ページ
- ボタンの割り当てを変更できます。また十字キーの動作もハットスイッチ (POV)･方向移動･ボタン操作から選択できます。☞19 ページ
- キーボードエミュレーションにより、ゲームパッドのボタン操作をキーボードの入力と見せかけることで、ゲームパッドに対応していないゲームソフトでもゲームパッドでの操作を実現します。☞27 ページ
- 強力なマクロ機能を備えています。連続したボタン動作やパソコンのキー入力をマクロとして設定できます。ゲームパッドもパソコンのキー入力も混在したひとつのマクロで登録できます。☞33 ページ
- マクロ機能のシフトキーにより、ゲームパッド上の複数のボタンを使って多くのマクロを実行できます。シフトキーを使うとゲームパッドのボタン以上の数のマクロが実行できます。☞47 ページ
- 設定したマクロを保存･読み込みできます。また、JC-PS202U シリーズをお使いの場合は、2 つのゲームパッドはそれぞれ独立したマクロを設定できます。☞49 ページ

ドライバをインストールして接続する

本製品付属の CD-ROM に収録されているドライバをパソコンにインストールし、本製品を接続するまでを説明しています。必ずドライバをインストールしてから本製品を接続してください。

本製品を設定する

各ボタンの対応表や、連射機能、振動機能、アナログスティックの調整といった、本製品を普段お使いになるときの細かな設定方法について説明しています。

中級者向け

ボタン割り当ての変更でトコトン使いこなす

本製品をトコトン使い込みたい方のための項目です。
本製品は接続したゲームパッドのボタン割り当てを変更できます。この機能の説明や、設定例について説明しています。

上級者向け

キーボードエミュレーションでトコトン使いこなす

ゲームパッドのボタン操作をキーボードの入力と見せかけることにより、ゲームパッドに対応していないゲームソフトでも、ゲームパッドでの操作を実現します。この機能の説明や、設定例について説明しています。

上級者向け

マクロでトコトン使いこなす

本製品をさらにトコトン使い込みたい方のための項目です。本製品は、連続したボタン操作やパソコンのキー入力をマクロとしてボタンに登録できます。この機能の説明や、設定例について説明しています。

ドライバをインストールして接続する

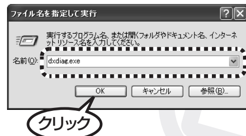
本製品付属の CD-ROM に収録されているドライバをパソコンにインストールし、本製品を接続します。

DirectX のバージョンの確認

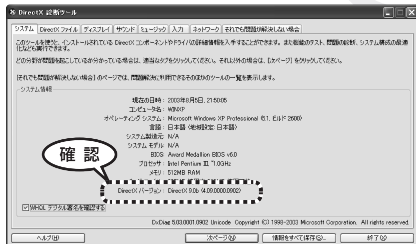
本製品のドライバをインストールするには、バージョン 7 以上の DirectX が必要です。次の手順で DirectX のバージョンを確認します。

1 [スタート]メニューから「ファイル名を指定して実行…」をクリックします。

2 入力欄に[dxdiag.exe]と入力し、[OK]ボタンをクリックします。
「DirectX 診断ツール」画面が起動します。



3 DirectX のバージョンを確認してください。
バージョンが DirectX 7.0 未満である場合は、本製品のドライバをインストールできません。
Windows Update（http: //windowsupdate.microsoft.com/）を使用して、DirectX を最新のバージョンにアップデートしてください。



memo DirectX 7.0 以上のバージョンであっても、Windows Update（http://windowsupdate.microsoft.com/）を使用して最新のバージョンにすることをおすすめします。

ドライバのインストールと接続

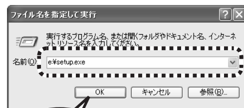
Windows®XP/2000 をお使いの場合は、管理者 (Administrator) 権限を持つユーザアカウントで Windows にログオンしておきます。

必ず、ドライバをインストールしてから本製品を接続してください。誤ってインストール前にパソコンに本製品を接続したときは、表示されている USB デバイスのインストールをキャンセルして本製品を取り外し、ドライバをインストールしてください。
USB デバイスのインストールが自動的に完了してしまった場合は、本製品を一度パソコンから取り外して本製品のドライバをインストールし、パソコンの再起動後に本製品を接続しなおしてください。

1 パソコンの CD-ROM ドライブに、本製品付属の CD-ROM を挿入します。

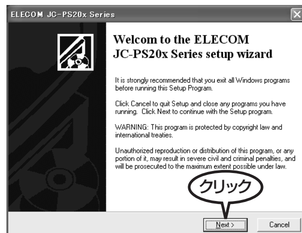
2 [スタート]メニューから「ファイル名を指定して実行 ...」をクリックします。

3 入力欄に[e:¥setup.exe]と入力し (CD-ROM ドライブが E ドライブの場合)、OK ボタンをクリックします。

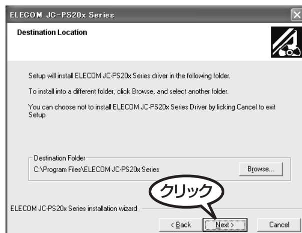


「E」は CD-ROM ドライブが「E」ドライブの場合です。お使いの CD-ROM ドライブにあわせて読み替えて入力してください。

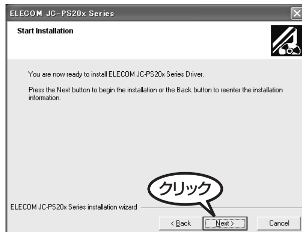
4 Next> ボタンをクリックします。



5 Next > ボタンをクリックします。



6 Next > ボタンをクリックします。
ドライバがインストールされます。

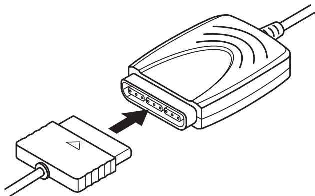


7 Finish > ボタンをクリックします。
ドライバのインストールが完了しました。
次に、ゲームパッドを本製品に接続します。

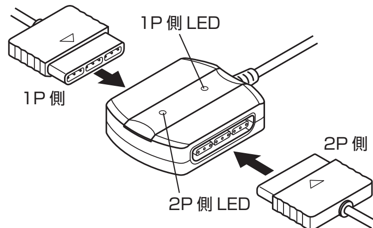


8 ゲームパッドを本製品に接続します。

JC-PS201U シリーズの場合

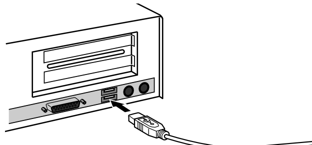


JC-PS202U シリーズ場合

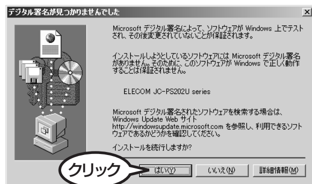


9 本製品をパソコンの USB ポートに接続します。

自動的に本製品の認識が開始されます。
本製品接続時は、デジタルモードになっています。



• Windows2000 をお使いの場合は、デジタル署名確認のダイアログボックスが表示されます。
[はい(Y)] ボタンを押して本製品の認識を続けてください。



• Windows98 をお使いの場合は、Windows の CD-ROM を要求される場合があります。Windows の CD-ROM を CD-ROM ドライブに挿入してボタンを押し、本製品の認識を続けてください。

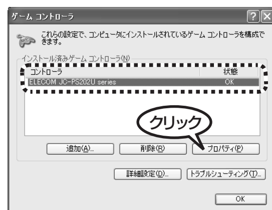


10 コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面を表示します。

- **Windows®XP の場合**
  [スタート]メニュー→[コントロールパネル]の順に選択します。[プリンタとその他のハードウェア]をクリックし、[ゲームコントローラ]をクリックします。「ゲームコントローラ」画面が表示されます。

- **Windows®Me/2000/98 の場合**
  [スタート]メニュー→[設定]→[コントロールパネル]→[ゲームオプション]の順に選択します。「ゲームオプション」画面が表示されます。

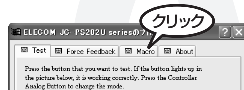
11 コントローラから「JC-PS201U series」または「JC-PS 202U series」を選択して、プロパティ(P) ボタンをクリックします。
プロパティ画面が表示されます。



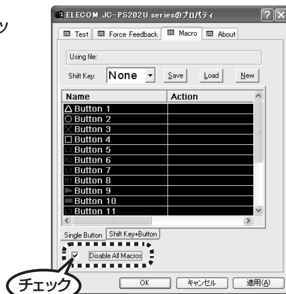

WindowsXP をお使いの場合、最初にプロパティを表示したときのみ確認のダイアログボックスが表示されます。
OK ボタンを押してください。



12 [Macro]タブをクリックします。



13 [Macro]タブ内の｢Disable All Macros｣チェックボックスをチェックします。
マクロ機能をオフにします。



memo 手順 13 では、多くのお客様に本製品をトラブルなく利用していただくため、マクロ機能を一度無効にしています。マクロを使用する場合は､後述の｢キーボードエミュレーションでとことん使いこなす｣（27 ページ)や｢マクロでとことん使いこなす｣（33 ページ）をお読みになり、マクロ機能を有効にしてお使いください。

これで、本製品と、パソコンを使ってゲームパッドが使用できるようになりました。

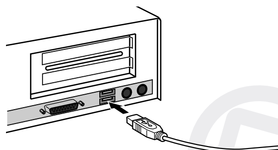
本製品を設定する

ここでは、本製品にゲームパッドをつないだ場合でのゲームパッドのボタン配列や、連射設定、振動設定などを説明します。

プロパティ画面を表示するには

振動設定など本製品の設定は、コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面から表示されるプロパティ画面からおこないます。

1 ゲームパッドを接続した状態の本製品をパソコンのUSB ポートに接続します。

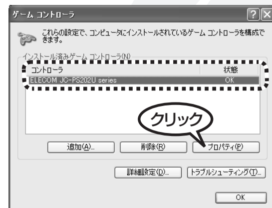


2 コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面を表示します。

・**Windows®XP の場合**
[スタート]メニュー→[コントロールパネル]の順に選択します。[プリンタとその他のハードウェア]をクリックし、[ゲームコントローラ]をクリックします。「ゲームコントローラ」画面が表示されます。

・**Windows®Me/2000/98 の場合**
[スタート]メニュー→[設定]→[コントロールパネル]→[ゲームオプション]の順に選択します。「ゲームオプション」画面が表示されます。

3 コントローラから「JC-PS201U series」または「JC-PS 202U series」を選択して プロパティ(P) ボタンをクリックします。
プロパティ画面が表示されます。



ボタンについて

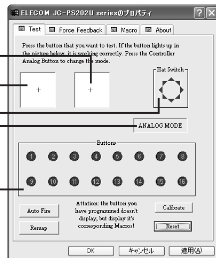
ゲームパッドの各ボタンと Windows で認識されている各機能は次のように対応しています。

		コントローラ	Windows ゲームパッド	
方向関連	アナログ	左アナログコントローラ	軸 1、軸 2	
		右アナログコントローラ	軸 3、軸 4	
		十字キー	ハットスイッチ (POV)	
	デジタル	左右アナログコントローラ	動作しません	
		十字キー	軸 1、軸 2	
ボタン関連		△	ボタン 1	
		○	ボタン 2	
		×	ボタン 3	
		□	ボタン 4	
		L2	ボタン 5	
		R2	ボタン 6	
		L1	ボタン 7	
		R1	ボタン 8	
		START	ボタン 9	
		SELECT	ボタン10	
		左アナログスティック　押下	ボタン11	アナログ時のみ動作
		右アナログスティック　押下	ボタン12	
		上十字キー	ボタン13	アナログ時のみ、かつ十字キーの割り当て設定で十字キーが「Button」になっている場合のみ動作
		右十字キー	ボタン14	
		下十字キー	ボタン15	
		左十字キー	ボタン16	

各ボタンの動きを確認するには

プロパティ画面の[Test]タブでは、各ボタンの動きを確認できます。

右スティックの動きを表示します。
左スティックの動きを表示します。
ハットスイッチの動きを表示します。
現在の動作モードを表示します。
1 ～ 16 の各ボタンの状態を表示します。
ボタンが押されると対応した番号が点灯します。

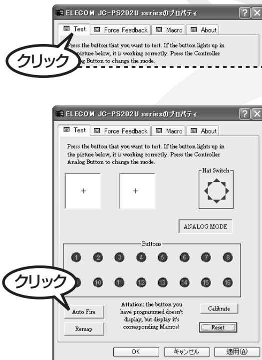


ボタンに連射機能を割り当てるには

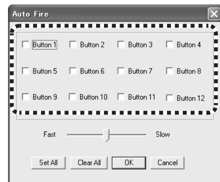
1 ～ 12 のすべてのボタンに対して個別に連射機能を設定できます。
特定のボタンだけ連射機能を有効にしたり、1 ～ 12 のすべてのボタンに対して連射機能を有効にすることもできます。また連射速度も変更できます。

1 プロパティ画面の[Test]タブをクリックします。

2 Auto Fire ボタンをクリックします。
「Auto Fire」画面が表示されます。

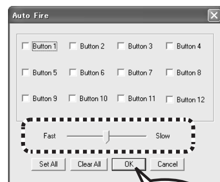


3 連射機能を割り当てたいボタンのチェックボックスをチェックします。



memo
・ Set All ボタンをクリックすると、すべてのボタンのチェックボックスをチェックします。
・ Clear All ボタンをクリックすると、すべてのボタンのチェックをはずします。

4 連射速度を変更するときは、スライダーで連射速度を調整します。



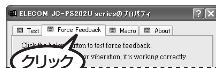
5 OK ボタンをクリックします。
連射設定を有効にして、プロパティ画面に戻ります。

6 OK ボタンをクリックします。
設定を有効にして、コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面に戻ります。

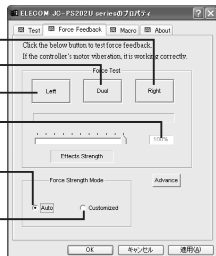
振動機能をテスト / 設定するには

本製品は振動機能に対応しています。接続したゲームパッドが振動機能に対応している場合は、振動機能に対応したゲームをお楽しみいただけます。
振動機能をテストしたり、設定できます。

1 プロパティ画面の[Force Feedback]タブをクリックします。

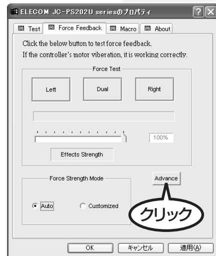


2 振動のテストをします。

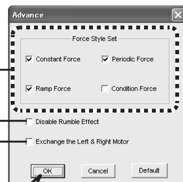


ゲームパッドの右側のモータを振動させます。
ゲームパッドの左右両方のモータを振動させます。
ゲームパッドの左側のモータを振動させます。
テストで振動する強さを調整します。
ゲーム中の振動強度で動作します。
ゲーム中の振動命令のうち、振動強度が「無指定」の場合、上に表示されている「Effects Strength」スライダーの強さで振動します。

3 Advance ボタンをクリックします。
「Advance」画面が表示されます。



4 振動の設定をします。



有効にする命令(DirectX のプログラム上で使用されている振動の命令です)をチェックします。

チェックすると振動機能をオフにします。

チェックすると左右のモータを入れ替えて振動します。

memo 初期設定では「Constant Force」「Periodic Force」「Ramp Force」の 3 つのチェックボックスがチェックされています。

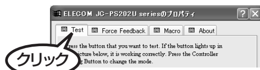
5 OKボタンをクリックします。
プロパティ画面に戻ります。

6 OKボタンをクリックします。
設定を有効にして、コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面に戻ります。

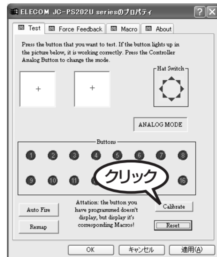
スティックを調整するには

[Test]タブで左右スティックの中心があっていないときにスティックを調整します。

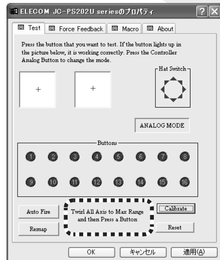
1 プロパティ画面の[Test]タブをクリックします。



2 Calibrate ボタンをクリックします。



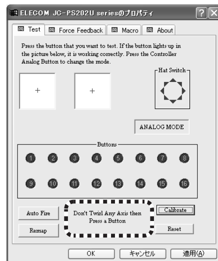
3 「Twirl All Axis to Max Range...」とメッセージが表示されることを確認し、左右のスティックをぐるぐると大きく円のように動かしてください。その後スティックから手を放してスティックを中央に戻します。



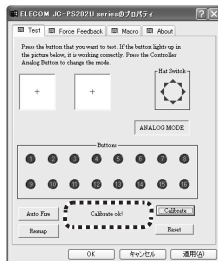
スティックを動かすとき押し込まないでください。ボタンの機能が働いてしまいます。

4 左右のスティックに触れないようにして、ゲームパッドのいずれかのボタンを押します。
メッセージの表示が変わります。

5 「Don't Twirl Any then...」とメッセージが表示されことを確認し、左右のスティックに触れないようにして、ゲームパッドのいずれかのボタンを押します。



6 調整完了後、「Calibrate ok!」とメッセージが表示されます。
スティックの調整が完了しました。

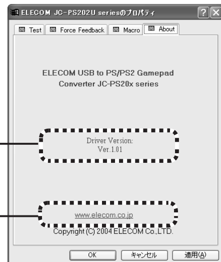


ドライバのバージョンを確認するには

1 プロパティ画面の[About]タブをクリックします。



2 ドライバのバージョンを確認できます。



ドライバのバージョンが表示されます。

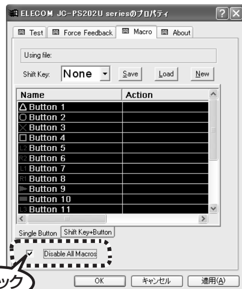
クリックすると、WWW ブラウザを起動して当社の web サイトに接続します。

ボタン割り当ての変更でトコトン使いこなす 中級者向け!

ボタンの割り当てを変更できます。また十字キーの動作もハットスイッチ (POV)・十字キー・ボタンから選択できます。



ボタンの割り当てを変更する場合は、マクロ機能と同時に使用できません。ボタン割り当てを変更する場合は、「Macro」タブの「Disable All Macros」チェックボックスをチェックして、マクロ機能を無効にしてください。



こんなことができます

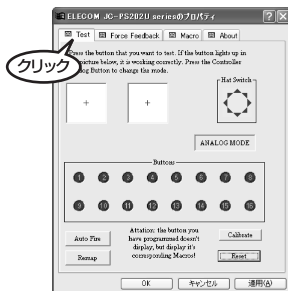
ボタンの割り当てを変更すると ....

- アナログスティックの左右が入れ替えられますので、カーレースゲームの場合は、ハンドルとアクセルの入力を入れ替えたりできます。他にもフライトシミュレーターなどの場合も同様に、スティックの部分と、スロットルの軸を入れ替えたりなど、ゲームソフト側では変更できない設定などを本製品側で変更できます。
- 十字キーの上下左右のボタンを 4 つのボタン (13 〜 16 ボタン) として使用できます。
- 1 〜 12 ボタンの各ボタンをお互いに入れ替えられます。カーレースゲームの場合は、アクセル / ブレーキ / サイドブレーキを好みのボタン位置に変更したりさまざまな利用法が考えられます。

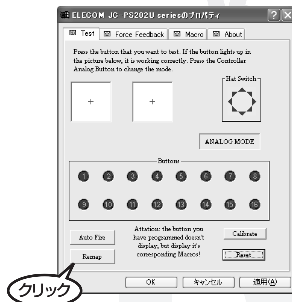
1 ～ 12 ボタンを変更するには

1 ～ 12 ボタンの各ボタンをお互いに入れ替えられます。

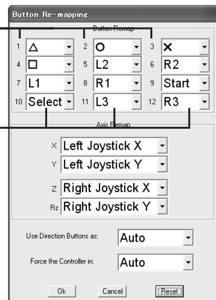
1 プロパティ画面の[Test]タブをクリックします。



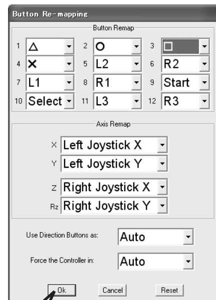
2 Remap ボタンをクリックします。
「Button Re-mapping」画面が表示されます。



3 ゲームパッドと、Windows で認識しているボタンの割り当てを変更します。Windows 上で認識されているボタン番号 (1 ～ 12) に対して、ゲームパッドのボタンをプルダウンメニューから選択します。



4 Ok ボタンをクリックします。
プロパティ画面に戻ります。



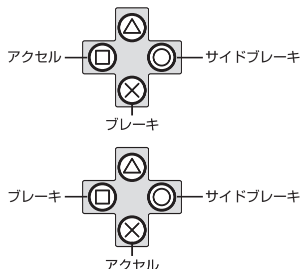
ボタン割り当ての例 (カーレース・ゲーム)

◎ボタン (ボタン 2) にサイドブレーキ
⊗ボタン (ボタン 3) にアクセル
⊡ボタン (ボタン 4) にブレーキ

が割り当てられている状態で、

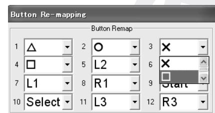
◎ボタン (ボタン 2) にサイドブレーキ
⊡ボタン (ボタン 3) にアクセル
⊗ボタン (ボタン 4) にブレーキ

に変更したいときは、次のように変更します。

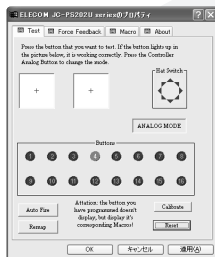


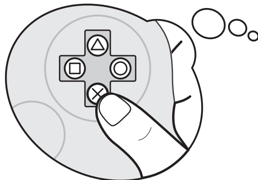
memo ×ボタンと□ボタンを入れ替えると、上記の例のように動作します。

1 ボタン 3 のプルダウンメニューから「□」を選択します。
2 手順 *1* で「□」を選択すると、今まで□を選択していたボタン 4 が自動的に「×」へ変わります。



3 [Ok] ボタンをクリックしてプロパティ画面に戻り、ゲームパッドの×ボタンを押すと、ボタン 4 が点灯します。(いままではボタン 3 が点灯していました。ボタン割り当てを変更したことが確認できます。)

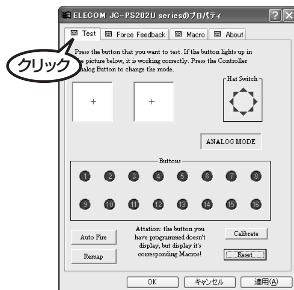




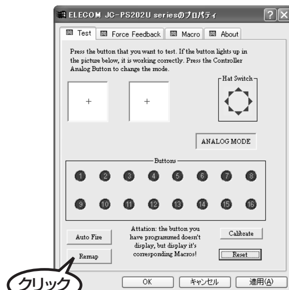
アナログスティック・十字キーを変更するには

アナログスティックの左右が入れ替えられます。また十字キーの動作もハットスイッチ(POV)・十字キー・ボタンから選択できます。

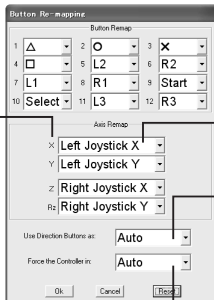
1 プロパティ画面の[Test]タブをクリックします。



2 Remap ボタンをクリックします。
「Button Re-mapping」画面が表示されます。



3 ゲームパッドと、Windows で認識している十字キーやアナログスティックの割り当てを変更します。プルダウンメニューから選択します。



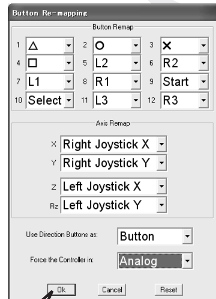
Windows 上で認識されているアナログスティック

ゲームパッドのアナログスティック

十字キーの動作をハットスイッチ(POV)・十字キー・ボタンから選択します。

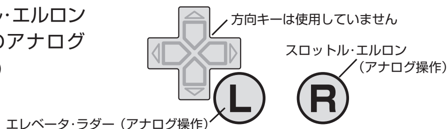
動作モード(アナログモードまたはデジタルモード)を指定します。

4 [Ok] ボタンをクリックします。
プロパティ画面に戻ります。



ボタン割り当ての例（フライトシミュレーション・ゲーム）

- 右アナログスティックにスロットル･エルロン
- 左アナログスティックに X Y 軸のアナログコントロール（エレベータ･ラダー）



が割り当てられている状態で、

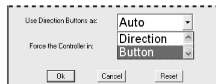
- 十字キーをボタン化



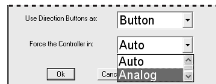
に変更したいときは、次のように変更します。

memo
- 左右のアナログスティックを使いラジコン飛行機の操作感覚で操縦し、かつ十字キーボタンを割り当てて、1～12 ボタンで収まらなかった機能を十字キーの 13～16 ボタンに割り当てる場合などが想定されます。
- アナログモードとして設定し、十字キーをボタンとして動作するように設定すると、上記の例のように動作します。

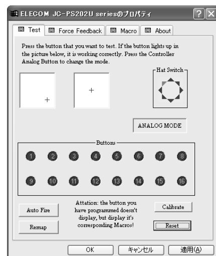
1「Use Direction Buttons as」のプルダウンメニューから「Button」を選択します。
手順 **1** は、十字キーをボタンとして動作することを設定したことになります。



2「Force the Controller in」のプルダウンメニューから「Analog」を選択します。
手順 **2** は､入力をアナログ入力として設定したことになります。



3 [Ok]ボタンをクリックしてプロパティ画面に戻り、アナログスティックや十字キーを押して、プロパティ画面の表示を確認してください。
(十字キーを押すと 13～16 が点灯し、また左右のアナログスティックが有効になっていることが確認できます。)



4 13～16 ボタンがフラップやトリムなどお好みの機能になるように、ゲームソフトの設定を変更してください。

memo 十字キーをハットスイッチとして利用したい場合は、手順 1 で｢POV｣を選択してください。十字キーはハットスイッチとして動作します。

キーボードエミュレーションでトコトン使いこなす 上級者向け



- キーボードエミュレーション機能とマクロ機能は非常に高度な設定が可能です。
  ゲームとキーボード、ゲームパッドについて深い知識と理解をお持ちの方を対象にしています。本機能をお使いの場合は、十分に以降の説明をお読みになり、本主旨と本内容をご理解の上ご利用ください。
- 本製品のキーボードエミュレーションは本製品に実装されているマクロ機能を利用して設定、動作します。

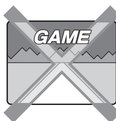
Windows 上でゲームパッドを使用できる状態であるが、ゲームソフトがゲームパッドを認識していない場合、このときは、ゲームパッドをゲームでは使用できません。
これは、ゲームソフトがゲームパッドからの入力を無視しているためです。
このようなゲームは、ゲームパッドは使用できませんが、キーボードやマウスから操作を入力します。

キーボードエミュレーションとは、ゲームパッドのボタンを押すとキーボードからの入力のようにゲームソフト側に入力を伝え、ゲームパッドを使用できないゲームソフトでも、ゲームパッドの使用を実現する機能です。

ゲームパッドが使用できないゲームの場合 ...







ゲームパッドをキーボードとみせかけて、ゲームパッドを使用できないゲームでも、ゲームパッドを使用できるようにします。

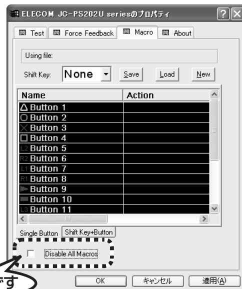








キーボードエミュレーション機能は、ボタン割り当てと同時に使用できません。キーボードエミュレーション機能を使用する場合は、ボタン割り当てをリセットしてお使いください。また、「Macro」タブの「Disable All Macros」チェックボックスのチェックをはずした状態でお使いください。



ボタン割り当てをリセットするには

次の手順でボタン割り当てをリセットし、「Disable All Macros」チェックボックスのチェックをはずします。

1 [Test]タブをクリックします。

2 Remap ボタンをクリックします。「Button Re-mapping」画面が表示されます。

3 Reset ボタンをクリックします。ボタン割り当てをリセットします。

4 Ok ボタンをクリックします。プロパティ画面に戻ります。

5 「Macro」タブをクリックします。

6 「Disable All Macros」チェックボックスのチェックをはずします。

7 OK ボタンをクリックします。コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面に戻ります。

こんなことができます

- 1 ～ 12 ボタン、および十字キーに対して、入力するキーを設定できます。
  アナログスティックには設定できません。(アナログスティック押し込みによって動作する 11 ボタンと 12 ボタンは動作します。)
- あらかじめゲームソフト側で割り当てたいキーを調べたり設定し、その設定したキーをゲームパッドに割り当てます。ゲームソフトの設定と、ゲームパッドの設定を組み合わせることで、ゲームソフト側で設定できるすべての動作を、ゲームパッドに割り当てることができます。

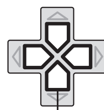
キー入力をマクロを登録するには

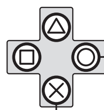
入力するキーをマクロとしてボタンに登録します。そのため、入力するキーはあらかじめ調べておく必要があります。

上下移動････ [↑]キー、[↓]キー
左右移動････ [←]キー、[→]キー
アクション･･･ [Space]キー
キャンセル･･･ [Z]キー

が割り当てられている状態で、

上下移動････ ⇧キー、⇩キー
左右移動････ ⇦キー、⇨キー
アクション･･･ ◎キー
キャンセル･･･ ⊗キー



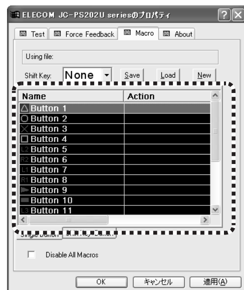


に変更したいときは、次のように変更します。

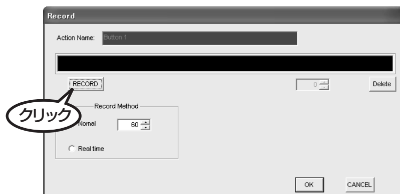
1 プロパティ画面の[Macro]タブをクリックします。



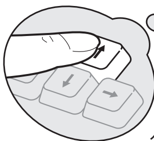
2 マクロを登録するボタンをダブルクリックします。
「Record」画面が表示されます。

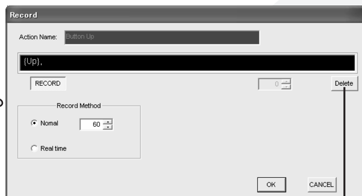


3 RECORD ボタンをクリックします。



4 マクロを実行したときに、実行するキーを押します。
入力したボタンやキーは、画面上に表示されます。
例えば「↑」を登録すると、右のように表示されます。





クリックすると、入力したボタンやキーを削除し、未入力状態に戻します。

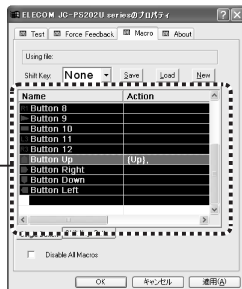
5 RECORD ボタンをクリックします。

入力を終了します。

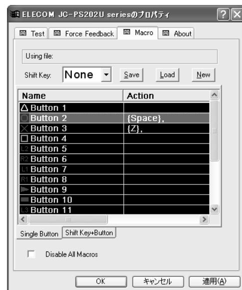
6 OK ボタンをクリックします。

プロパティ画面に戻ります。

リストには、入力したアクションが表示されます。



7 手順２～６を繰り返し、割り当てるキー入力をすべて設定します。



8 OK ボタンをクリックします。

登録したマクロを有効にして、コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面に戻ります。



- マクロ作成後は、[OK]ボタンまたは[適用(A)]ボタンを必ずクリックしてください。ボタンを押さないまま終了すると、マクロが登録されません。ボタンを押した時点でマクロは有効になります。ゲームパッドのボタンを押すと、マクロが動作します。
- 作成したマクロは保存してください。保存せずに Windows を終了すると、登録したマクロが失われます。マクロの保存方法については「登録したマクロを保存するには」(49 ページ) を参照してください。

マクロでトコトン使いこなす

上級者向け！



キーボードエミュレーション機能とマクロ機能は非常に高度な設定が可能です。
ゲームとキーボード、ゲームパッドについて深い知識と理解をお持ちの方を対象にしています。本機能をお使いの場合は、十分に以降の説明をお読みになり、本主旨と本内容をご理解の上ご利用ください。

連続したボタン動作やパソコンのキー入力をマクロとして設定できます。
マクロを登録したボタンを 1 回押しただけで、あらかじめ登録しておいた複数のボタン (やキー入力) 動作を実行します。ゲームパッドやパソコンのキー入力も混在したひとつのマクロで登録できます。

△ボタンにマクロを登録する

例　⊗ → ⇧ → ⇨ → ⇩ → ◎ → ◎

△ボタンを押すと…

例　⊗ ⇧ ⇨ ⇩ ◎ ◎ と連続してアクションを実行します。

連続して実行するアクションの間隔を ms(1/1000 秒)単位で設定できます (ステップ入力)。
また、押した順番だけでなく押した時間も記録し再現することもできます(リアルタイム入力)。

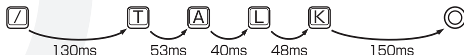
ステップ入力

アクションだけを入力し指定した間隔で連続して実行します。



リアルタイム入力

アクション入力時、入力した間隔も再現して実行します。



シフトキーを使うと、ゲームパッド上の複数のボタンだけで多くのマクロを実行できます。シフトキーを使うとゲームパッドのボタン以上の数のマクロが実行できます。シフトキーを使う場合は、シフトキーとして指定したボタンは、単一のボタンとしては動作しませんのでご注意ください。

シフトキーを使わないときは

1 ～ 12 ボタンと 4 つの十字キーが、マクロを実行できるボタンになります。

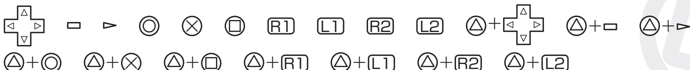
マクロを実行できるボタン



例えば、シフトキーを△に設定すると…

△以外のボタン、さらに△と組み合わせた△以外のボタンが、マクロを実行できるボタンになります。

マクロを実行できるボタン

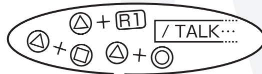


この組み合わせは実行できません。



ボタンごとに登録したマクロは、マクロファイルとしてまとめてひとつのファイルに保存できます。
保存したマクロファイルは、いつでも読み込めます。ゲームごとにカスタマイズしたマクロファイルを保存しておき、使い分けると、さまざまなゲームに本製品をお役立ていただけます。







マクロ機能は、ボタン割り当てと同時に使用できません。マクロ機能を使用する場合は、ボタン割り当てをリセットしてお使いください。また、「Macro」タブの「Disable All Macros」チェックボックスのチェックをはずした状態でお使いください。



ボタン割り当てをリセットするには

次の手順でボタン割り当てをリセットし、「Disable All Macros」チェックボックスのチェックをはずします。

1 [Test]タブをクリックします。
2 Remap ボタンをクリックします。「Button Re-mapping」画面が表示されます。
3 Reset ボタンをクリックします。ボタン割り当てをリセットします。
4 Ok ボタンをクリックします。プロパティ画面に戻ります。
5 「Macro」タブをクリックします。
6 「Disable All Macros」チェックボックスのチェックをはずします。
7 OK ボタンをクリックします。コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面に戻ります。

こんなことができます

マクロを利用すると ....

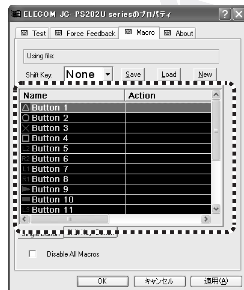
- ゲーム中、[Enter]キーを押してコンソールを開き、何か特定のコマンドを入力してまたコンソールを閉じる。そんな複雑なキーボード操作でもマクロとして登録できます。
- リアルタイム入力でマクロを登録できます。たとえば特定のアクションの実行後、指定の時間が経過してから続きのアクションを入力するといったこともできます。
- 普段使わないキーや操作しやすいキーをシフトキーとして指定しておくと、より多くの数のボタンを使ってマクロを実行できます。

ステップ入力でマクロを登録するには

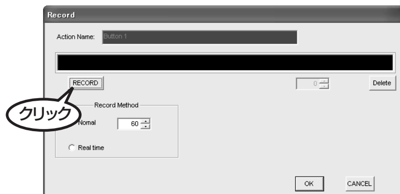
1 プロパティ画面の[Macro]タブをクリックします。



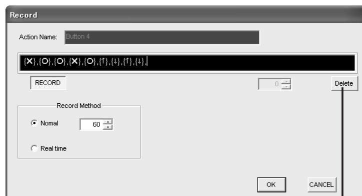
2 マクロを登録するボタンをダブルクリックします。
「Record」画面が表示されます。



3 RECORD ボタンをクリックします。



4 マクロを実行したときに、実行するボタンやキーを押します。
入力したボタンやキーは、画面上に表示されます。
例えば「⊗ ◎ ◎ ⊗ ◎ ⇧ ⇩ ⇧ ⇩」を登録すると、次のように表示されます。

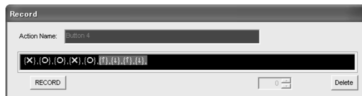


クリックすると、入力したボタンやキーを削除し、未入力状態に戻します。

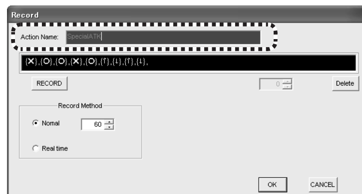
memo ゲームパッドのボタンとパソコンのキーの両方を混在して登録できます。

5 RECORD ボタンをクリックします。
入力を終了します。

memo アクション入力後は、表示されているアクションを選択して削除、追加などの修正ができます。

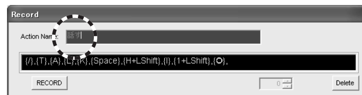


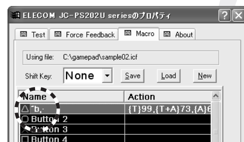
6 マクロの名前を入力します。



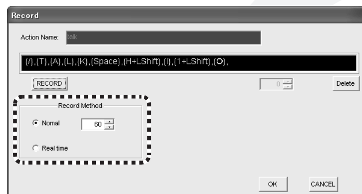


マクロの名前は英数字で入力してください。日本語で入力すると、正しく表示されません。





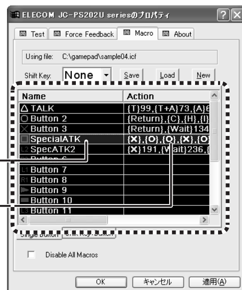
7 マクロ実行時のアクション実行間隔を設定します。
単位は ms($^1/_{1000}$ 秒)です。



8 [OK]ボタンをクリックします。

プロパティ画面に戻ります。

リストには、入力した名前とアクションが表示されます。



9 [OK]ボタンをクリックします。

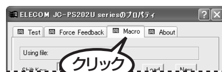
登録したマクロを有効にして、コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面に戻ります。

複数のマクロを登録する場合は、[OK]ボタンではなく[適用(A)]ボタンをクリックして、マクロの登録を続けてください。

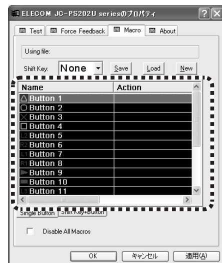
- マクロ作成後は、[OK]ボタンまたは[適用(A)]ボタンを必ずクリックしてください。ボタンを押さないまま終了すると、マクロが登録されません。ボタンを押した時点でマクロは有効になります。ゲームパッドのボタンを押すと、マクロが動作します。
- 作成したマクロは保存してください。保存せずに Windows を終了すると、登録したマクロが失われます。マクロの保存方法については「登録したマクロを保存するには」(49 ページ) を参照してください。

● リアルタイム入力でマクロを登録するには

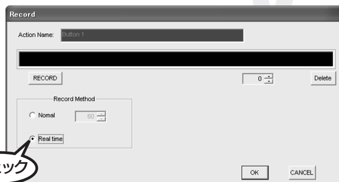
1 プロパティ画面の[Macro]タブをクリックします。



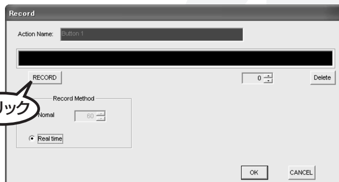
2 マクロを登録するボタンをダブルクリックします。
「Record」画面が表示されます。



3 「Real time」ラジオボタンを選択します。

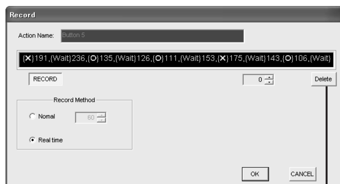


4 RECORD ボタンをクリックします。



5 実際に操作するときと同様のタイミングで、実行するボタンやキーを押します。

入力したボタンやキーは、画面上に表示されます。
例えば「⊗ ◎ ◎ ⊗ ◎ ⇧ ⇩ ⇧ ⇩」を登録すると、次のように表示されます。



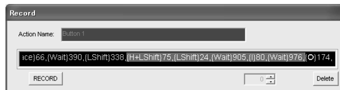
クリックすると、入力したボタンやキーを削除し、未入力状態に戻します。

memo パソコンのキーとゲームパッドのボタンの両方を混在して登録できます。

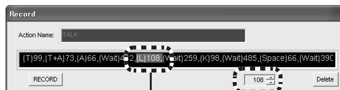
6 RECORD ボタンをクリックします。

入力を終了します。

memo
- アクション入力後は、表示されているアクションを選択して削除、追加などの修正ができます。



- 間隔が入力されているアクションをダブルクリックすることで入力後も間隔を修正できます。

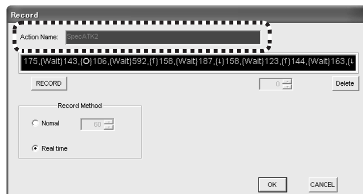


①ダブルクリックすると、
②数値が反映されます。



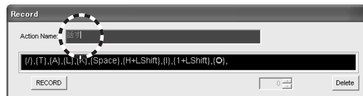
③数値を修正すると、
①アクションに反映されます。

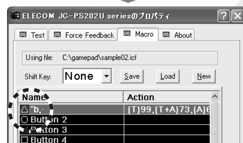
7 マクロの名前を入力します。



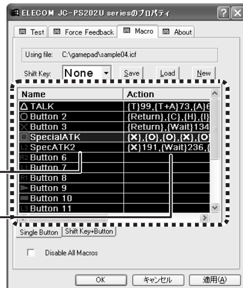


マクロの名前は英数字で入力してください。日本語で入力すると、正しく表示されません。





8 OK ボタンをクリックします。
プロパティ画面に戻ります。
リストには、入力した名前とアクションが表示されます。



9 [OK]ボタンをクリックします。

登録したマクロを有効にして、コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面に戻ります。
複数のマクロを登録する場合は、[OK]ボタンではなく[適用(A)]ボタンを押して、マクロの登録を続けてください。



- マクロ作成後は、[OK]ボタンまたは[適用(A)]ボタンを必ずクリックしてください。ボタンを押さないまま終了すると、マクロが登録されません。ボタンを押した時点でマクロは有効になります。ゲームパッドのボタンを押すと、マクロが動作します。
- 作成したマクロは保存してください。保存せずに Windows を終了すると、登録したマクロが失われます。マクロの保存方法については「登録したマクロを保存するには」（49ページ)を参照してください。

マクロ登録の例 (1 人称シューティングゲームなどのコマンド)

コンソールなどの別ウィンドウを開いてコマンドを入力し、また閉じるといった一連の操作をマクロとして登録する場合、ステップ入力でマクロを作成すると、連続してアクションを実行するためにパソコン側の処理が追いつかず、アクションの取りこぼしが発生する場合があります。

ゲームソフトのコマンドが下記のような場合 ....

① Enterキーでコンソールを開く
② コマンドを入力 ("chikenrun" や "god" など)
③ Escキーでコンソールを閉じる

ステップ入力でマクロを作成した場合、次のようなマクロになります。

```
{Return}, {C}, {H}, {I}, {K}, {E}, {N}, {R}, {U}, {N}, {Enter}, {Esc},
```

①の操作　②の操作　③の操作

上記のマクロをゲーム上で実行すると、場合によっては①から②の間にかけて、入力した文字の取りこぼしが (②の先頭である「C」が入力できないなど) 発生することがあります。これは①のコンソールが開いている途中の時点で、②の「C」の文字を入力するアクションが実行されるためです。

上記のような文字の取りこぼしを回避するためには 2 つの方法があります。

- 各アクションの間隔を広くする。
- ①と②の間に待機時間を設ける

各アクションの間隔を広くするには、「ステップ入力でマクロを登録するには」の手順***7*** (38 ページ)を参照して、マクロ実行時のアクション実行間隔を設定しなおしてください。

①と②の間に待機時間を設けるには、ステップ入力とリアルタイム入力の両方を使い、それぞれの長所を生かしたマクロを作成します。
ここでは、①と②の間に待機時間を設ける方法について説明します。

1 ステップ入力で、大まかなマクロを作成します。

```
{Return}, {C}, {H}, {I}, {K}, {E}, {N}, {R}, {U}, {N}, {Enter}, {Esc},
```

2 マクロを選択し、メモ帳などのテキストエディタにコピーします。

無題 - メモ帳
ファイル(F) 編集(E) 書式(O) 表示(V) ヘルプ(H)
{Return},{C},{H},{I},{K},{E},{N},{R},{U},{N},{Enter},{Esc},

3 リアルタイム入力で、取りこぼしが発生しない間隔で入力したマクロを作成します。

```
{Return}80, {Wait}1347, {C}106, {Wait}65, {H}90, {I+H}52, {I}57, {Wait}773, {K}110,
{Wait}58, {E}97, {Wait}276, {N}97, {Wait}402, {R}67, {Wait}96, {U}109, {Wait}102,
{N}96, {Wait}1272, {Enter}138, {Wait}562, {Esc}98,
```

4 手順**3**で作成したマクロを、手順2でコピーしたメモ帳などへコピーします。

無題 - メモ帳
ファイル(F) 編集(E) 書式(O) 表示(V) ヘルプ(H)
{Return},{C},{H},{I},{K},{E},{N},{R},{U},{N},{Enter},{Esc}, — 手順 **1** で作成したマクロ

{Return}80,{Wait}1347,{C}106,{Wait}65,{H}90,{I+H}52,{I}57,{Wait}773,{K}110,{Wait}58,{E}97,{Wait}276,{N}97,{Wait}402,{R}67,{Wait}96,{U}109,{Wait}102,{N}96,{Wait}1272,{Enter}138,{Wait}562,{Esc}98, — 手順**3**で作成したマクロ

5 手順**3**で作成したマクロは、コンソールを開いてからのコマンド入力時に取りこぼしが発生しないのですが、不要な情報も含まれています。そのため、上段の手順 **1** で作成したマクロを基本にして、下段の手順**3**で作成したマクロのうち必要な部分 (①と②の間の待機時間を記載している部分) を移植します。

無題 - メモ帳
ファイル(F) 編集(E) 書式(O) 表示(V) ヘルプ(H)
{Return},{C},{H},{I},{K},{E},{N},{R},{U},{N},{Enter},{Esc},

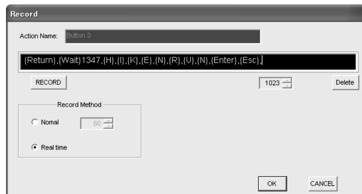
{Return}80,{Wait}1347,{C}106,{Wait}65,{H}90,{I+H}52,{I}57,{Wait}773,{K}110,{Wait}58,{E}97,{Wait}276,{N}97,{Wait}402,{R}67,{Wait}96,{U}109,{Wait}102,{N}96,{Wait}1272,{Enter}138,{Wait}562,{Esc}98,

{Return},{Wait}1347,{H},{I},{K},{E},{N},{R},{U},{N},{Enter},{Esc}, — 作成したマクロ

①と②の間の待機時間を記載している部分

6 手順 **5** で作成したマクロを｢Record｣画面のマクロへコピーします。

```
{Return}, {Wait}1347, {C}, {H}, {I}, {K}, {E}, {N}, {R}, {U}, {N}, {Enter}, {Esc},
```



7 OK ボタンを押してマクロを登録します。



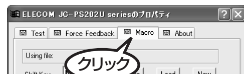
任意の値を待機時間に設定した場合、ゲームパッドとゲームパッドコンバータ (本製品) の整合性が取れず、入力が正しく実行されなかったり、入力が重複することがあります。同期の取れる待機時間を求めるには、上記の手順のように実際に入力した値を使用してください。

適切でない待機時間により意図しない動作が発生しても、本製品の性能上の制限であり、故障や異常ではありません。

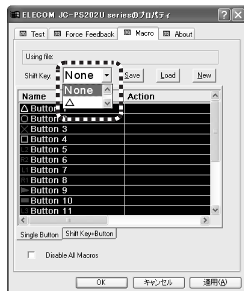
シフトキーを使ったマクロを登録するには

シフトキーとして割り当てているボタンは、シフトキーとしてのみ動作します。単一のボタンとしては動作しませんのでご注意ください。

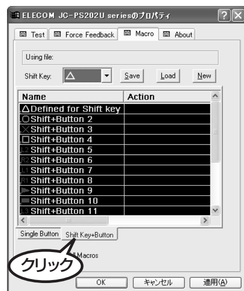
1 プロパティ画面の[Macro]タブをクリックします。



2 シフトキーとするボタンをプルダウンメニューから選択します。

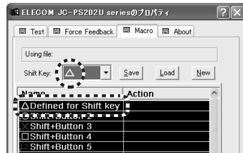


3 リスト下側にある、「Shift Key + Button」タブをクリックします。
リストが「Shift Key + Button」タブの内容に変わります。

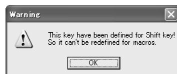




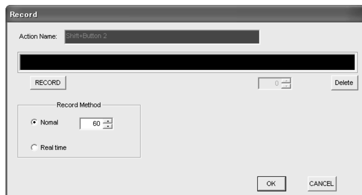
- シフトキーに割り当てているボタンにはアクションを設定できません。
- シフトキーに割り当てているボタンには「Defined for Shift Key」と表示されています。この表示があるボタンは、アクションを設定できません。



- シフトキーに割り当てているボタンを編集しようとダブルクリックすると、警告のメッセージが表示され、編集できません。ボタンをクリックしてください。プロパティ画面に戻ります。



4 「ステップ入力でマクロを登録するには」や「リアルタイム入力でマクロを登録するには」を参照して、マクロを登録してください。




シフトキーなしのボタンにマクロを登録したい場合は、リスト下側にある「Single Button」タブをクリックしてください。

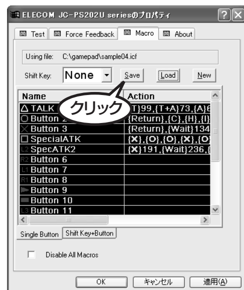
登録したマクロを保存するには

登録したマクロをファイルに保存します。
保存したマクロファイルは再び読み込むことができます。ゲームごとの複数のマクロを用意しておき、使い分けるといったこともできます。

1 プロパティ画面の[Macro]タブをクリックします。



2 Save ボタンをクリックします。
「Save Joy Config File」画面が表示されます。



3 マクロファイルを保存する場所と名前を入力して、保存(S) ボタンをクリックします。
マクロファイルを保存します。



登録したマクロを読み込むには

保存したマクロファイルを読み込みます

マクロファイルを読み込むと、現在表示しているマクロは失われます。保存していないマクロなどは、読み込む前に保存しておいてください。

1 プロパティ画面の[Macro]タブをクリックします。



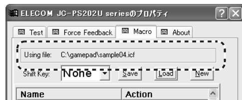
2 Load ボタンをクリックします。
「Load Joy Config File」画面が表示されます。



3 マクロファイルを選択し、 開く(O) ボタンをクリックします。
マクロファイルを読み込みます。



memo 読み込んだマクロファイルの場所は、「Macro] タブの「Using File」に表示されます。



4 OK ボタンまたは 適用(A) ボタンをクリックします。

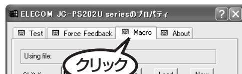
読み込んだマクロファイルを有効にします。ボタンを押した時点でマクロは有効になります。ゲームパッドのボタンを押すと、マクロが動作します。

マクロファイルを新規作成するには

マクロファイルを新しく作成する場合に使用します。
マクロファイルを新規作成すると、すべてのボタンにはマクロが登録されていない初期状態になります。またシフトキーなどの設定も初期状態になります。

ボタンをクリックしてマクロファイルを新規作成すると、現在表示しているマクロは失われます。保存していないマクロなどは、読み込む前に保存しておいてください。

1 プロパティ画面の[Macro]タブをクリックします。



2 New ボタンをクリックします。

すべてのボタンにはマクロが登録されていない初期状態になります。またシフトキーなどの設定も初期状態になります。



困ったときは

Q ゲームパッドを接続しても表示されない

A 本製品をパソコンに接続した状態で、ゲームパッドを取り付けていませんか？
ゲームパッドを本製品に取り付けたり取り外す場合は、一度本製品をパソコンから取りはずした上でゲームパッドを取り付けたり取りはずしてください。

Q ボタンを押しても反応しない

A アナログスティック以外のボタンにアナログ機能を搭載しているゲームパッドを本製品に接続して使用する場合、ボタンを深く押し込まないと反応しないことがあります。アナログ機能を搭載していないゲームパッドをお使いください。

Q ゲームパッドから手を放しても斜めに入力されてしまう

A アナログスティックが正しく中央に調整されていないと、スティックを中央に戻した状態でも斜めが入力されてしまうことがあります。スティックを調整してください。
「スティックを調整するには」(16 ページ)

Q 特定のボタンを押しても反応しない

A 反応しないボタンをシフトキーに割り当てていませんか？シフトキーに割り当てているボタンは、ボタンとしては動作しません。
「シフトキーを使ったマクロを登録するには」(47 ページ)

Q 登録したマクロがゲームパッドに反映されない

A マクロ登録後に[OK]ボタンや[適用(A)]ボタンを押してください。
「Record」画面からプロパティ画面に戻った状態のままでは、まだマクロは有効になっていません。

Q 登録したマクロが、違うボタンで動作してしまう

A ボタンの割り当てとマクロ機能を同時に利用していませんか？
マクロ機能を利用するときは、ボタンの割り当てをリセットしてお使いください。
「ボタン割り当てをリセットするには」(28 ページ、35 ページ)

Q 触れてもいないボタンが継続して入力状態になってしまった

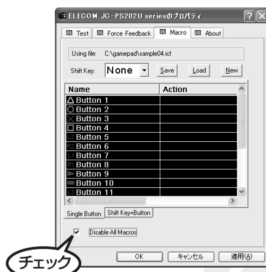
A 複雑なマクロを繰り返し入力・削除・登録していると、触れていないボタンが入力状態のまま戻らないことがあります。(ボタンは押していないが、プロパティ画面上で常にボタンの番号が点灯している状態) この状態になってしまうと、点灯しているボタンの入力を受け付けなくなってしまいます。
マクロファイルを新しく作成し、すべてのボタンに対してマクロを登録していていない状態にすることで、改善されます。

次の手順で改善します。

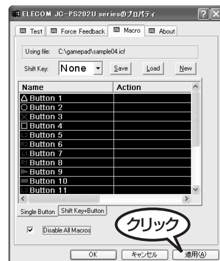
1 入力状態が発生したら、「Macro」タブの New ボタンをクリックします。



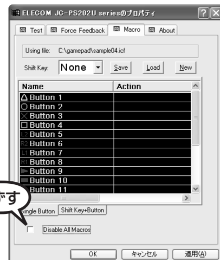
2 「Disable All Macros」チェックボックスをチェックします。



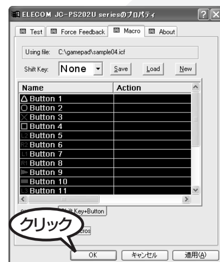
3 [適用(A)]ボタンをクリックします。



4 「Disable All Macros」チェックボックスのチェックをはずします。



5 [OK]ボタンをクリックします。



6 本製品をパソコンから取りはずし、取り付けます。

USB to PS ゲームパッドコンバータ

JC-PS20x シリーズ

取扱説明書

2004 年 10 月 18 日 第 2 版

・本取扱説明書の著作権は、エレコム株式会社が保有しています。
・本取扱説明書の内容の一部または全部を無断で複製 / 転載することを禁止させていただきます。
・本取扱説明書の内容に関しては、万全を期しておりますが、万一ご不審な点がございましたら、販売店までご連絡願います。
・本製品の仕様および外観は、製品の改良のため予告なしに変更する場合があります。
・実行した結果の影響につきましては、上記の理由にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。
・本製品のうち、戦略物資または役務に該当するものの輸出にあたっては、外為法に基づく輸出または役務取引許可が必要です。
・Microsoft®、Windows® は、米国 Microsoft 社の登録商標です。その他本インストールマニュアルに記載されている商品名 / 社名などは、一般に商標ならびに登録商標です。
・本製品は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの許諾を受けておりません。

J03002

J3-WU-2

ELECOM